



UNIVERSIDADE DE BRASILIA – UNB
UNIVERSIDADE ABERTA DO BRASIL – UAB
FACULDADE DE EDUCAÇÃO – FE
CURSO DE PEDAGOGIA A DISTÂNCIA

EDILENE RIBEIRO DA SILVA DE JESUS

LUDICIDADE NA EDUCAÇÃO INFANTIL NA CRECHE
CASULO BEM-ME-QUER

Alexânia

2013

EDILENE RIBEIRO DA SILVA DE JESUS

**LUDICIDADE NA EDUCAÇÃO INFANTIL NA CRECHE
CASULO BEM-ME-QUER**

Monografia apresentada como requisito
parcial para obtenção do título de
Licenciado em Pedagogia pela
Faculdade de Educação – FE da
Universidade de Brasília – UnB.

Alexânia

2013

JESUS, Edilene Ribeiro da Silva. Ludicidade na educação infantil na creche CEMEI Casulo Bem-me-quer, Alexânia-Go, Janeiro de 2013. 79 páginas. Faculdade de Educação – FE, Universidade de Brasília – UnB.

Trabalho de Conclusão de Curso de Graduação em Pedagogia.

FE/UnB-UAB

LUDICIDADE NA EDUCAÇÃO INFANTIL NA CRECHE CASULO BEM-ME-QUER-ALEXÂNIA-GO

EDILENE RIBEIRO DA SILVA DE JESUS

Monografia apresentada como requisito
parcial para obtenção do título de
Licenciado em Pedagogia pela
Faculdade de Educação – FE,
Universidade de Brasília – UnB.

Professor/a Orientador/a: José Zuchiwschi

Membros da Banca Examinadora

a) Sônia Cristina Hamid

b) Patrícia Lima Martins

AGRADECIMENTO

Agradeço primeiramente a Deus pela rica oportunidade de concluir este curso em uma Universidade Federal: a UnB-UAB. Quero agradecer, também, aos meus familiares que, muitas vezes, foram privados de minha companhia, mas compreenderam a razão de meu esforço. Aos meus orientadores José Zuchiwschi e Sônia Hamid, pela dedicação e profissionalismo. Por último, agradeço a cada professor formador, tutor de pólo, coordenador e colaboradores, que acreditaram na Educação à Distância.

RESUMO

Este trabalho apresenta considerações sobre a ludicidade, tendo como objetivo analisar a aplicabilidade do jogo de quebra-cabeça em sala de aula, para crianças de cinco e seis anos de idade, com o objetivo de estimular a concentração, a socialização (interação e relacionamento) e o desenvolvimento cognitivo (cores, formas e tamanho). Para isso tomo como base as contribuições de autores como: Piaget (1978), Kishimoto(2003) e Dalla(2011), os quais apontam a importância do lúdico para a promoção do bem-estar, da aprendizagem e do desenvolvimento da criança.

Palavra Chave: ludicidade, quebra-cabeça e desenvolvimento infantil.

SUMÁRIO

Lista de Figuras.....	8
Memorial.....	9
Introdução	16
1. Capítulo 1: Reflexão teórica – ludicidade.....	19
1.1. Ludicidade e seus elementos.....	19
1.2. Jogo – o quebra cabeça.....	20
1.3. Desenvolvimento das crianças observadas.....	22
2. Capítulo 2: Metodologia.....	25
2.1. Como é a instituição	25
2.2. Metodologia aplicada	26
3. Capítulo 3: Apresentação e análise dos dados.....	28
3.1. Apresentação de dados.....	28
3.2. Análise de dados	31
Reflexões Finais	35
Prospecção futura	36
Referências Bibliograficas.....	37
Anexo I.....	39

LISTA DE FIGURAS

Figura 1: Quebra-cabeça.....	29
Figura 2: Montagem do quebra-cabeça.....	29
Figura 3: Construção em dupla.....	29
Figura 4: Formas do quebra cabeça.....	29

MEMORIAL

Hoje, olhando para dentro de mim, em uma autorreflexão, me percebo uma acadêmica cheia de histórias para contar, de experiências vivenciadas, de conhecimentos que ao longo desta jornada foram construídos e que hoje fazem parte de minha vida. Estou já concluindo o curso, e vejo que os ganhos, se somados, dão resultados maiores que o tempo que me dediquei a estudar, noites adentro, tardes a finco, dias incansáveis, porque o tempo passado não volta e o conhecimento adquirido se renova, multiplica, se reconstrói.

Quando criança, aos oito anos de idade, morando em Gameleira de Goiás, me vi em uma situação difícil: pais separados, tendo que trabalhar para ajudar meu pai. Eu vendia verdura em uma carroça na cidade. Que vergonha eu sentia! Mas isto me fazia querer vencer, estudar para que um dia minha vida fosse bem sucedida. Meu sonho era ser professora, porque eu achava lindo o ato de ensinar e de ver as pessoas aprendendo. Eu terminava minhas atividades rapidamente para ajudar a professora a ensinar meus colegas. Na cidade, a profissão maior era ser professor, as casas melhores eram deles, todos os olhavam com admiração, inclusive eu.

Hoje, vejo que não é um acaso estar cursando pedagogia nesta instituição. De forma direta ou indireta, este meu sonho me fez trilhar por caminhos que estão ligados à Educação. Em 2006, prestei o concurso da prefeitura de Alexânia para o cargo de monitora da creche. Passei e, em 2007, fui chamada a assumir o cargo. Surpreendi-me ao saber que minha função não seria apenas a de monitorar as crianças, mas também a de lecionar, pedagogicamente extrair resultados positivos para as crianças. Fui atrás de professores e aprendi o básico. Quando surgiu a oportunidade de prestar a prova para o curso de pedagogia da UnB, também fui aprovada. Logo no primeiro semestre, o que eu ia aprendendo sobre a educação infantil, eu colocava em prática.

Sou uma pessoa muito reflexiva, então o que vejo, analiso; logo verifico, reflito. Acredito que, assim, nós não permanecemos só na leitura

superficial das coisas e passamos a extrair o essencial, conseguimos desenvolver, aprender e projetar nas nossas vidas (trabalho, casa e família).

A disciplina “Projeto 1” não passou despercebida por mim. Tínhamos que aprofundar em uma área temática e eu escolhi a “Educação Infantil”, dado que me permitiria entender o meio onde eu acabara de me inserir, e onde eu poderia averiguar se a prática coincidia mesmo com as teorias estudadas no curso e aquelas pesquisadas por mim. Desta forma, o aprendizado foi tomando uma proporção tão grande que decidi logo que esta seria a área que iria trabalhar em minha monografia. De lá para cá, venho observando tudo: como as crianças se desenvolvem, qual a importância do profissional na creche, como deve atuar, ou seja, mediar o planejamento pedagógico e os cuidados com os alunos. Estas questões acima eu não levantei por um acaso, fui me embasando na medida em que o curso avançava.

Outra disciplina muito marcante para mim foi “Língua Materna” que, em todas as suas unidades, vinha direcionando o nosso olhar para a boa aprendizagem da criança, para que a linguagem falada fosse de fácil compreensão para a criança, para a importância da conduta do professor que deveria ser adequada à necessidade do aluno e o conhecimento deveria ser inserido de maneira que não atropelasse a infância.

Lembrei-me da disciplina “Investigação filosófica”, que retratou tão bem este olhar para a infância, a necessidade de ensinar para formar e deixar de lado a padronização, de permitir que a mediação do professor fosse para o progresso da mente humana, aonde a criança fosse aprendendo a dinamizar, ter um olhar crítico, ser ativa e participativa.

Hoje, percebo que tudo que tenho visto até aqui só tem me feito crescer como pessoa, entender melhor o mundo a minha volta. Colocar-me em frente deste computador a escrever é uma forma de transcrever neste documento a minha evolução, analisando as marcas que já deixei na educação, nas vidas de meus alunos e as marcas que o curso tem deixado em mim. Percebo que as palavras vão fluindo sem esforço, porque tenho muitas passagens guardadas em minha mente. Não posso deixar de mencionar a disciplina de “Educando com Necessidades Especiais”. Esta foi dividida em

duas partes: a primeira nos apresentava uma necessidade especial diferente; a segunda parte nos apresentava materiais confeccionados facilmente e com baixo custo para trabalharmos com crianças ou adultos, de forma que o nosso trabalho pedagógico fosse significativo para o aluno, para o seu progresso e para que amenizasse suas dificuldades. Foi claro para nós que a proposta da disciplina era capacitar-nos enquanto professores para a necessidade do aluno, focando o nosso olhar, o nosso mover afetivo, a nossa postura profissional. Percebia que a responsabilidade pela boa formação destas crianças também é nossa. Se o nosso trabalho for ruim, por falta de esforço, sobra-nos a culpa em nossos momentos de reflexão, mas se houver dedicação, tudo que se conquistar é ganho, um sorriso, um levantar de mão, um passo sem as muletas, um dedo esticado, porque o papel do professor educador é fazer a diferença.

Eu me fascino escrevendo, de saber que em quatro anos de curso estão guardadas dentro de mim tantas lembranças que me fazem refletir sobre este curso, sobre a profissional que sou e que quero ser. A cada parágrafo que vou concluindo já tenho uma nova lembrança para o próximo. A saber, em mim ficou marcada a disciplina de “Matemática I e II”. Eu tinha muita dificuldade em matemática, e isto desde a segunda série. Em geral, ficava depois da aula, chorava horas no banheiro, depois, quando ia deitar, me vinha a solução do problema na mente, porque eu ficava martelando até encontrar a resposta. No dia seguinte, ia para a escola satisfeita, quase sempre criava mais de uma forma de resolver o problema. Fui percebendo que eu não funcionava a base de pressão, mas precisava ter calma para refletir e encontrar a saída.

Pois bem, ao ver as disciplinas de matemática, logo pensei: “não vou me sair bem”, mas o professor (tutor) nos mediou tão bem, nos dando a oportunidade de criar miniprojetos de matemática. Mais uma vez, executei na creche as atividades aprendidas e observar o retorno dos alunos. Eu pensava que não dava para trabalhar com crianças de três anos uma matéria tão complexa, mas, no decorrer da disciplina, percebi que jogos me possibilitavam trabalhar conceitos matemáticos. Então criei jogos que trabalhavam as formas, outros as cores, depois os dois conceitos, e, assim, fui diversificando meu trabalho. O retorno foi em curto prazo. Percebi que através do lúdico os alunos

aprenderam as cores e as formas que eu estava há meses tentando ensinar. Foi nesse momento que eu percebi que o professor tem que ter metas e objetivos, se não atingiu com determinada atividade, muda de estratégia até que seu alvo seja atingido. O professor tem que carregar consigo uma característica: ser inovador.

A partir disso, fico analisando qual seria o objetivo do curso de pedagogia e chego à conclusão de que é formar professores conscientes, capazes de entender e perceber seus alunos, de respeitar suas opções, suas culturas, de resgatar valores, ter o compromisso de ser responsável e dedicado. Mas qual será o objetivo do aluno deste curso, quais suas metas? Como se colocar perante a sociedade? Como por em prática o que aprendeu? Estas respostas cada aluno achará quando olhar para dentro de si e fizer um balanço dos conhecimentos que foram mais significativos para si.

Muitos foram os textos que estudamos na disciplina de “Perspectivas do Desenvolvimento Humano”. A disciplina toda foca o desenvolvimento do ser humano, sobretudo a infância, momento no qual cada pessoa vai formando seu caráter, pois está inserido num contexto histórico-cultural. A família tem uma postura social, pois antes de entrar na escola a criança já tem toda esta bagagem.

É pensando nesta disciplina que quero resgatar um pedaço da minha vida. Na minha infância, minha fascinação por aprender estava na possibilidade de entrar em contato com o novo. Não pude entrar na escola com seis anos, mas a professora do meu irmão e minha vizinha trazia desenhos para eu pintar. Eu queria muito ir à escola, então conseguiram uma forma de eu frequentar as aulas, mas sem estar matriculada. E valeu, pois vejo que não mataram dentro de mim a vontade de estudar, antes cuidaram para que toda esta empolgação não se perdesse. Minha mente estava em formação, e vejo esta contribuição de todos naquele momento como positiva, pois alimentava um sonho de me dedicar à educação que muda histórias, posições sociais, transforma e reforma o mundo.

Eu vejo que vou escrevendo meio que de forma poética, mas é este sentimento que tento transmitir aqui mesmo, esta é a forma que me percebo,

que entendo a educação projetada em mim e na intenção de se projetar ao mundo. É neste sentido de promover ajuda para a formação de caráter e de conceitos morais que desenvolvi, ao longo da disciplina “Projeto 3 fase I”, a atividade “Ensino, Cinema e Diversidade”, com alunos do Maternal II. Desenvolvi, durante dois meses, o projeto “Cinema na Escola”. Na medida em que iam surgindo as necessidades na turma, ia escolhendo filmes que trabalhariam a problemática e depois fazíamos a interpretação do filme. Em cada filme, a forma e recursos para interpretar eram diferenciados para ter novidades. Os resultados foram muitos, a turma melhorou em muitos conceitos, disciplina, socialização, respeito e concentração.

No “Projeto 3 fase II Gestão”, desenvolvi um projeto diferenciado, “Tutoria”, o qual focava no papel do tutor presencial. Fizemos entrevistas, pesquisas e os dados nos deu suporte para montarmos um trabalho bem argumentado, mostrando a realidade do nosso pólo, as contribuições do tutor para a instituição educacional, para o pólo e para os alunos. Percebemos que existe aí um elo de comunicação e, se quebrado, causa transtornos na aprendizagem dos alunos. Realizar este projeto foi muito importante para mim e significativo, pois minha orientadora - Cleonice Bitencourt - nos ensinou como realizar um trabalho de monografia. Este projeto teve estas características, o que me ajuda agora a não ter tanto receio de desenvolver minha monografia, pois terei subsídios para tal.

No “Projeto 4 Fase I Educação Infantil”, realizei um projeto ótimo, que foi o “Contador de Historias”. Neste, já mais madura pedagogicamente falando, estive a observar a turma do “Maternal II”. Vi que os alunos eram muitos e tinham dificuldades de se concentrar, de conviver em grupo pacificamente, de obedecer. Resolvi trabalhar com historias infantis, para, de uma forma divertida, levar às crianças e às professoras soluções. Após as histórias, percebi que poderia trabalhar o tema que eu quisesse: bastava entender o problema e trazer a historia como mediadora do conhecimento. A forma como trabalhava a história é que fazia a diferença, como a interpretava juntamente com as crianças. Realizar este projeto na creche foi um ganho para minha bagagem educacional. Me fez perceber que ensinar neste recinto é uma junção de atividades pedagógicas, de cuidados, pois a intenção é oferecer para

o aluno um ambiente prazeroso, que lhe promova o bem estar, mas que o aluno também aprenda para ir se tornando independente da ajuda do adulto.

Outra aula marcante para mim foi com o professor Rogério. Apesar de não ouvir ou falar, articulou e desenvolveu uma aula maravilhosa. Nenhum de nós dominávamos Libras, mas ele utilizava o quadro como recurso, o projetor, os gestos e libras para conversar conosco. Contou-nos de suas dificuldades enquanto criança, e que também superou todas, sendo hoje um vencedor. Trago esta lembrança para dizer que nestas horas vemos que vale a pena estudar e nos dedicar para sermos os melhores, darmos o nosso melhor para a Educação, para que os alunos, desde crianças, possam sobressair a qualquer deficiência ou dificuldade.

Cursar Pedagogia à distância enriqueceu muito o meu currículo profissional. Senti isto na minha forma de lidar com meus alunos e minhas metodologias. O que é mais edificante é quando vejo que consigo pegar um projeto escolar e trabalhá-lo, sugerindo, complementando, pois tenho uma carga educacional adquirida ao longo de cinco anos. Eu não teria tempo de cursar uma faculdade presencial, porém, precisei ser muito organizada, assídua, incansavelmente capaz de me dedicar aos meus estudos. Ao longo da formação, me privei de boas rodas de conversa com meus amigos e parentes, mas no fim vejo que valeu a dedicação e o esforço. Percebi o perfil do aluno à distância: tem que ser compromissado e organizado para que tenha uma boa aprendizagem.

Quando estamos estudando à distância, vamos encontrando facilidades e dificuldades. A comunicação entre tutores das disciplinas em andamentos com os alunos, por exemplo, precisa ser constante, o que nem sempre foi possível. Na maioria das vezes, no entanto, esta comunicação foi bem sucedida. Nossa ferramenta de trabalho, que é o computador, às vezes falha. Por algumas vezes, atrasamos as tarefas porque o sistema saiu do ar; outras vezes os arquivos são grandes demais para o anexo. Nos sentimos sós do outro lado do computador, mas de repente a comunicação se reestabelece, se aumenta prazos, ou seja, vão surgindo alternativas. Em geral, no entanto, fomos socorridos e tivemos retornos significativos. Encerro dizendo que tenho

aprendido, estou aprendendo, tenho contribuído e estou contribuindo por estar em real circunstância de aprendizagem e muito significativa para mim e a tornarei significativa para os outros também.

INTRODUÇÃO

Hoje já se sabe que o lúdico em sala de aula é um importante instrumento a promover e a auxiliar a aprendizagem e o desenvolvimento dos alunos da educação infantil.

O simples ato de brincar possibilita o processo de aprendizagem, pois a partir das brincadeiras, as crianças alcançam mais facilidades na construção da autonomia, reflexão e criatividade.

A educação lúdica tem o objetivo de produzir prazer e divertir ao mesmo tempo. Ela se caracteriza por ser espontânea, funcional e satisfatória. Com a livre manipulação de materiais variados, a criança passa a reconstruir e reinventar as coisas. Tal processo exige uma adaptação mais completa que só é possível a partir do momento que ela própria evolui internamente, transformando estas atividades lúdicas, que é o concreto da vida dela, em linguagem, que é o abstrato. (Piaget, 1973, p.156).

Esta monografia se pauta na opinião de diversos autores que tratam não somente do ato de brincar, mas de sua ligação com a aprendizagem: jogos e brincadeiras lúdicas. Além disso, busca entender qual a aplicabilidade do jogo de quebra-cabeça na Creche CEMEI (Centro Municipal de Educação Infantil) Casulo Bem-Me-Quer. Tal ação foi elaborada com o intuito de perceber como seria a aplicabilidade do jogo – quebra-cabeça - para crianças entre cinco a seis anos de idade, qual seria sua receptividade e dificuldades. Além disso, buscou perceber se tal brincadeira contribuía para estimular o raciocínio e a concentração; a socialização do grupo (interação entre os alunos e entre estes e a professora); e o desenvolvimento cognitivo (formas, cores e tamanho).

Escolhi a ludicidade, pois em minha atuação na educação infantil, já o utilizo no meu cotidiano de trabalho. Acredito que o lúdico é um instrumento que pode ser utilizado em todas as disciplinas: linguagem oral, matemática, artes e movimentos, de maneira a estimular as crianças a terem mais interesse e a se concentrarem e participarem mais.

Cada tabuleiro de quebra-cabeça aplicado em sala de aula tinha mais de dez figuras diferentes de animais silvestres e domésticos (pato, ovelha, cachorro, gato, elefante, urso, peixe, sapo, tartaruga, rato). Todas as figuras apresentavam cores bem vivas e peças médias que facilitavam o manuseio das crianças. Com este jogo, o docente pode atingir muitos objetivos, na medida em que é possível trabalhar vários conhecimentos, como cores e formas. Além disso, ao brincar, a criança não só se diverte como desenvolve outras competências como: memorização, concentração, movimentos com as mãos ou visualização da figura para montá-la.

A Creche CEMEI Casulo Bem-Me-Quer é uma instituição pública que está localizada mais no centro da cidade, sendo de fácil acesso à comunidade. Ela possui cerca de trezentos alunos matriculados e atende a crianças com a faixa etária entre dois e cinco anos de idade. Tem como padrão que seus profissionais trabalhem com a ludicidade em sala de aula, para que a criança se sinta à vontade e queira retornar a creche. Tem cerca de vinte professoras. Além disso, tem um pátio grande, onde há a possibilidade de se brincar ao ar livre.

Este documento está dividido em três partes: parte I (Memorial), parte II (monografia) e parte III (prospecção futura), sendo que a monografia está dividida em capítulos que tratam da construção, da execução e análise da ação pedagógica.

No memorial, faço um paralelo entre minha infância, minha vida estudantil e profissional. A monografia é composta por: referencial teórico, metodologia, análise de dados, considerações finais e referências bibliográficas. O primeiro capítulo, intitulado como “Ludicidade e seus elementos”, explica o que é ludicidade, quais suas características, o que são os jogos, apresentando os objetivos do quebra-cabeça. No segundo capítulo está a descrição da metodologia aplicada: a aplicação do jogo quebra-cabeça em sala de aula. No terceiro capítulo “Apresentação dos dados e Análise, faço uma descrição minuciosa da aplicabilidade do jogo e, em seguida, faço a análise dos dados a partir das ideias dos teóricos citados no referencial teórico. Nas Considerações Finais, aponto o problema levantado e relato os resultados

obtidos, apontando novas ideias para a escola a partir da aplicabilidade do jogo de quebra-cabeça.

CAPITULO 1: REFLEXÃO TEÓRICA- LUDICIDADE

1.1 Ludicidade e seus elementos

Ludicidade é uma palavra que vêm de lúdico que, segundo o dicionário Aurélio (2008, p. 524), significa: **relativo a jogos, brinquedos e divertimentos.**

O lúdico ajuda a criança a compreender o que está a sua volta, a construir aprendizagens necessárias para o seu dia a dia, como respeitar regras, socializar-se, comunicar-se, raciocinar buscando soluções para problemas que lhe são impostos ou encontrados. Em seu livro “Jogos, Recreação e Educação” (2011), Dalla cita (Winnicott, 1975): “A brincadeira é a melhor solução para a criança comunicar-se, ou seja, um instrumento que ela possui para comunicar-se com outras crianças”.

Desta forma, o autor enfatiza dois conceitos importantes que estão presentes nas atividades lúdicas que é a comunicação e a socialização, sendo ambas indispensáveis para que a criança viva bem em grupo e aprenda brincando. Considerando que brincadeiras, jogos e brinquedos fazem parte do que chamamos de lúdico, é necessário definir estes conceitos.

Segundo Kishimoto (2003, p. 109), o brinquedo propõe um mundo imaginário da criança e do adulto. No que toca à brincadeira, Valle (2011, p.35), aponta que tal termo significa divertimento, folgança, movimento. Os jogos, por sua vez, de acordo com o Dicionário Aurélio (2008: 497), são atividades física ou mental fundadas em sistema de regras, que definem a perda ou ganho.

Quero descrever um pouco mais sobre este último ponto, pois será o assunto abordado no capítulo 2. O jogo evolui de um simples jogo de exercício, passando pelo jogo simbólico e o de construção, até chegar ao jogo social. No primeiro deles, a atividade lúdica refere-se ao movimento corporal sem verbalização; o segundo é o faz-de-conta, a fantasia; o jogo de construção é

uma espécie de transição para o social. Por fim o jogo social é aquele marcado pela atividade coletiva de intensificar trocas e a consideração pelas regras (FREIRE, 2002, p.69).

1.2. Jogo – o quebra-cabeça

Escolhi trabalhar com os alunos o jogo de quebra-cabeças porque este estimula muitas habilidades ao mesmo tempo: concentração, raciocínio, socialização e aspectos cognitivos.

A origem do “*puzzle*” (quebra-cabeça) se deu em 1760, na Inglaterra, quando os fabricantes de mapas colaram os mesmos em madeiras e depois os cortaram em pedaços pequenos. Rapidamente, a produção aumentou, haja vista seu grande caráter educacional. Mais tarde, surgiram na Europa e nos Estados Unidos com o nome de Jigsaws. A obtenção deste jogo, no entanto, não era fácil, haja vista os altos preços. Mas sua popularidade foi o tornando mais barato. O mesmo passou a ser confeccionado em fábricas ou de forma artesanal nas casas, sendo a fonte de renda de muitas famílias. Em 1933, as vendas cresceram muito, sendo calculada a comercialização de 10 milhões de quebra-cabeça por semana. Com a mudança de materiais para a confecção destes, o quebra cabeça ficou acessível à população.

Em 1964, a SpringboK lançou o quebra-cabeça “Convergência”, com trezentos e quarenta peças, sendo a figura a ser montada a pintura de JacsonPollock, tida como a mais difícil do mundo de se montar. Hoje a mesma empresa Springbod criou e lançou no mercado um quebra-cabeça de mil peças, mas existem maiores do que este com até vinte quatro mil peças.

O quebra-cabeça permite que se trabalhe conteúdos importantes para crianças de cinco anos de idade, como cores, formas geométricas (tamanho: pequeno ou grande), conteúdos matemáticos. Além disso, o quebra-cabeça, ao ser aplicado coletivamente, contribui para a promoção da socialização e do amadurecimento para a compreensão das regras. Dalla Valle (2011, 35) cita as ideias de Kishimoto em sua obra “Jogos, Recreação e

Educação”: “o jogo não visa um resultado final, o que importa para a criança que joga é a diversão em si mesmo” (Kishimoto, 2006).

Dalla enfatiza, ainda, as ideias de Rizzi e Haydt (1994) afirmando que nem todos os jogos precisam ter um ganhador, porque depende como ele está estruturado. Os jogos têm várias funções, e o quebra-cabeça se destaca como um jogo de caráter intelectual (imaginação, curiosidade). Como um jogo de construção, o quebra-cabeça não prevê necessariamente um vencedor.

De acordo com Dalla (2011, p. 35) e as autoras Rizzi e Haydt, existem seis aspectos que caracterizam os diversos jogos:

A capacidade de absorver os participantes de maneira intensa, a predominância da atmosfera da espontaneidade; possibilidade de repetição (outro aspecto temporal de jogo); limitação do espaço: todo jogo se realiza dentro de uma área previamente delimitada; existência de regras.

Percebo que segundo esta divisão de jogo citada acima, a aplicabilidade do quebra-cabeça se encaixa mais com os seguintes itens: a espontaneidade é aguçada, tendo em vista as diversas maneiras que o aluno pode juntar as peças e formar o quebra-cabeça; a concentração e o raciocínio são estimulados, seja no momento em que ele é chamado para ouvir as orientações sobre o jogo, seja durante a própria montagem; com a repetição do jogo, a criança continua explorando seu raciocínio e espontaneidade para montar o quebra-cabeça.

Segundo Dalla (2011, p.11), o quebra cabeça é um jogo bastante conhecido nas sociedades contemporâneas, consistindo em montar uma imagem fragmentada em vários pedaços que se encaixam. Atualmente, há vários tipos de quebra cabeças, até mesmo no computador.

Freire (1997) ressalta os objetivos do quebra cabeça:

Os brinquedos educativos estimulam o raciocínio, atenção, concentração, compreensão, percepção visual, coordenação motora, dentre outras. Onde a criança utiliza brincadeiras com cores, formas, tamanhos que exigem a compreensão, brincadeiras de encaixe que deve haver noções de sequência, quebra-cabeça, etc.

Kishimoto (2001, p. 36-37), ao falar sobre jogos e brincadeiras, afirma que os mesmos precisam ter objetivo:

O brinquedo ensina qualquer coisa que complete o indivíduo em seu saber, seus conhecimentos e sua apreensão do mundo, o brinquedo educativo conquistou espaço na educação infantil. Quando a criança está desenvolvendo uma habilidade na separação de cores comuns no quebra-cabeça à função educativa e os lúdicos estão presentes, a criança com sua criatividade consegue montar um castelo até mesmo com o quebra-cabeça, através disto utiliza o lúdico com a ajuda do professor (KISHIMOTO, 2001, p.36-37).

Segundo Kishimoto (2003, p.110), autora que escreveu vários livros e textos sobre o desenvolvimento infantil, jogos e brincadeiras, os brinquedos fazem parte do mundo da criança, principalmente na área educacional.

Segundo PIAGET (1971), por sua vez, o desenvolvimento da criança acontece através do lúdico, ela precisa brincar para crescer. O jogo de quebra cabeças é englobado por Piaget (1978), Kishimoto (2003), Freire (1997) como forma lúdica capaz de aprimorar conhecimentos, pois a criança aprende adquirindo experiência.

1.3 Desenvolvimento das crianças observadas

Piaget (1978, p. 148) verificou a existência de três tipos de estruturas que caracterizam o jogo infantil (o exercício, o símbolo e a regra).

O jogo de exercício aparece desde zero a dois anos de idade, momento em que a criança está desenvolvendo a coordenação motora através da repetição de movimentos.

O jogo simbólico começa a surgir depois dos dois anos de idade, período em que a criança usa a imaginação, estimulando na mente o ato de criar e de pensar.

Piaget afirma que no **Período Pré-Operacional** (2 a 7 anos) o desenvolvimento ocorre a partir da representação sensório-motora para as soluções de problemas e segue para o pensamento pré-lógico, momento em

que as crianças são estimuladas pelos adultos. Neste faixa, elas não pensam de forma abstrata, não adquiriram ainda a lógica do pensamento, de forma que fantasiam muito, por isto o jogo com regras não pode ser exagerado.

E, por ultimo, o jogo de regras que surge a partir dos quatro anos de idade, período em que a criança começa a se interessar por jogos que contem regras, desafios, mas é a partir dos sete anos de idade que este período inicia mesmo, em que a criança vai começando a entender melhor e a conseguir participar do jogo sem muita intervenção do adulto. Contudo, é a partir dos sete anos que começa a compreender melhor.

Para Vygotsky:

A criança aprende muito ao brincar. O que aparentemente ela faz apenas para distrair-se ou gastar energia é na realidade uma importante ferramenta para o seu desenvolvimento cognitivo, emocional, social, psicológico. (1979, p.45)

A aplicabilidade do jogo de quebra-cabeça foca nestes dois campos citados por Vygotsky (1991): desenvolvimento cognitivo e social, onde ele enfatiza a importância da brincadeira para o amadurecimento da criança.

É na atividade de jogo que a criança desenvolve o seu conhecimento do mundo adulto e é também nela que surgem os primeiros sinais de uma capacidade especificamente humana, a capacidade de imaginar (...). Brincando a criança cria situações fictícias, transformando com algumas ações o significado de alguns objetos. Vygotsky (1991, p.122).

¹Vygotsky (1979) focava na importância do lúdico, da brincadeira para o desenvolvimento da criança e a integração social, onde a interação com

¹ Segundo a Doutora examinadora Patrícia Lima as teorias de Vygotsky presentes neste trabalho monográfico, trazem conceitos distorcidos de quando foram traduzidos para o português, pois, a visão que temos de Vygotsky não condiz com que ele escreveu, segundo a examinadora. Para VygostKy, em sua obra original, o professor não é mediador do conhecimento e sim organizador do espaço, e a criança aprende com tudo o que está a sua volta, o adulto não tem parte neste processo de aprendizagem.

o adulto e com outras crianças era muito importante para que suas aprendizagens fossem mais completas.

Por mais que o jogo tenha regras, a criança pode surpreender o professor, nada é extremamente calculado, premeditado no jogo, como afirma Kishimoto (2003, p.114)

(...)Quando ela brinca, não está preocupada com a aquisição de conhecimento ou desenvolvimento de qualquer habilidade mental ou física. Da mesma forma, a incerteza presente em toda conduta lúdica é outro ponto que merece destaque. No jogo, nunca se tem o conhecimento prévio dos rumos da ação do jogador, que dependerá, sempre, de fatores internos, de motivações pessoais, bem como de estímulos externos, como a conduta de outros parceiros.

A aplicação de um jogo pode promover muitas aprendizagens diferenciadas para crianças de cinco anos de idade:

- Aprendizagem matemática: cores, formas e tamanho.
- Aprendizagem de valores por meio da socialização, dentro desta o companheirismo entre os parceiros de jogos, a comunicação. Freire (1997)
- Aprendizagens para o desenvolvimento intelectual, mais facilidade de concentrar-se, de resolver problemas.

Winnicott (1975), Piaget (1978) e Kishimoto (2006) defendem estes pontos citados acima como importantes para que a criança vá adquirindo conhecimentos sem se esforçar, apenas brincando prazerosamente”.

CAPITULO 2: METODOLOGIA

Como dito anteriormente, esta pesquisa foi desenvolvida na CEMEI (Centro Municipal de Educação Infantil) Casulo Bem-Me-Quer, na cidade de Alexânia de Goiás, com alunos entre cinco e seis anos. A turma era composta por vinte e oito alunos, quatorze meninas e quatorze meninos. Esta instituição foi escolhida devido ao fato de eu trabalhar como monitora há cinco anos e já desenvolver outro projeto referente ao lúdico com o seguinte título (O lúdico como ponte da aprendizagem e de inclusão), no primeiro semestre de 2012, com os alunos do maternal II (três anos de idade). Meus objetivos eram estimular a socialização e a integração da turma.

Para a discussão da aplicabilidade de uma atividade lúdica em sala de aula, optei por desenvolver uma atividade lúdica com os alunos do jardim II. Apesar de ser monitora nesta escola, optei por desenvolver a atividade com outra turma, o que me levou a desenvolver o jogo em horário definido com a professora responsável. Para analisar a aplicação, utilizei como recursos diário de bordo e a filmagem.

2.1 Como é a instituição

A Creche CEMEI (Centro Municipal de Educação Infantil) “Casulo Bem-Me-Quer” é uma instituição que atende a alunos da educação infantil, na faixa etária de dois a cinco anos de idade. A Creche está localizada no centro da cidade. Esta tem um pátio bem ornamentado com muitas plantas (árvores, flores, gramas e até uma mini-horta).

Possui seis salas de aula. A creche funciona em tempo integral para duas turmas dos maternais de dois e três anos de idade, e as demais, jardim e mais dois maternais, funcionam meio período, dividido em turno matutino e vespertino. As salas dos maternais integrais têm três professoras. As demais, duas professoras em cada sala de aula. A creche possui pátio, parque, dois banheiros para os alunos, com dois vãos adaptados à faixa etária das crianças,

uma secretaria e uma cozinha. Possui diversidade de brinquedo: Pula-Pula, piscina de bolinha, brinquedos de manusear, de encaixe, blocos lógicos, quebra-cabeça, uma vasta diversidade de livros infantil e também coleções que ensinam e ajudam o professor a planejar, como as revistas da nova escola.

Hoje a creche está organizada da seguinte maneira: a escolha do diretor acontece por eleição desde 2011. A creche tem o PPP - plano político pedagógico – o qual foi criado por professores, secretaria e pais, para ter uma visão geral do que significa cuidar e educar. A creche também conta com o PDE e a APM que é formada por pais e professoras, os quais ajudam muito na tomada de decisão da escola e na história de tudo o que se compra, das verbas que chega e de seu destino.

A creche tem duas coordenadoras pedagógicas, duas coordenadoras de turno para facilitar a orientação dos professores e sua forma de atuar em sala de aula, sempre lembrando as ações propostas no PPP.

2.2- Metodologia aplicada

Optei pela aplicabilidade do jogo de quebra-cabeça para o jardim porque não queria observar a minha própria turma, correndo o risco de tirar conclusões precipitadas ou exageradas por estar acostumada com ela. O propósito era perceber se a turma do jardim encontraria dificuldades no jogo e se este estimularia o raciocínio/concentração, a socialização e o desenvolvimento cognitivo (reconhecimento de cores, formas e tamanho).

Acreditava que o fato de não ser a professora da turma me levava a ter um olhar mais atento a tudo o que acontecia na sala de aula. Como a turma era diferente, tudo era novo para se analisar. Ademais, como era eu mesma a pessoa a aplicar a brincadeira, utilizei os recursos de filmagem e diário de bordo para o registro. Ambos foram muito úteis para lembrar como foi minha ação, ver a minha postura, analisar os prós e os contras e, principalmente, observar como as crianças estavam brincando, com qual intensidade, facilidade ou dificuldade.

A atividade que propus foi estruturada em duas fases: montar individualmente e depois em dupla o quebra-cabeça. Cada aluno foi instruído a montar sozinho o quebra-cabeça ou com o auxílio da professora, e depois em dupla, com o auxílio de seu colega.

CAPÍTULO 3: APRESENTAÇÃO E ANÁLISE DOS DADOS

3.1 Apresentação de dados

No dia 10 de dezembro de 2012 apliquei, conforme já descrito anteriormente, o jogo lúdico quebra-cabeça na sala do jardim II, na Creche CEMEI Casulo Bem-Me-Quer. Embora a turma tivesse vinte e oito alunos, no dia em que apliquei a atividade estavam presentes vinte alunos, sendo nove meninas e onze meninos. A brincadeira teve a duração de uma hora e meia, mas eu não estabeleci limite de tempo para concluir o quebra-cabeça. Uns alunos montaram muito rápido, outros mais devagar. A turma não foi dividida por gênero ou idade nas duas etapas da aplicação, já que queria promover uma interação melhor entre a turma. O jogo foi dividido em dois momentos: individual e em dupla:

1º Momento

Orientei os alunos a montar o quebra cabeça de figuras (tabuleiro e peças de madeira, com mais de dez figuras diferentes de animais silvestres e domésticos (pato, ovelha, cachorro, gato, elefante, urso, peixe, sapo, tartaruga, rato). Me dispus a ajudar no que precisasse e passei a observar a interação do aluno com a mediadora que estava sendo eu. Pedi o máximo de silêncio e atenção para que os alunos entendessem a explicação, e os alunos cooperaram. Na medida em que as crianças concluíam o quebra cabeça, eu perguntava a quantidade de bichos que tinha na figura montada, qual era a sua cor, que forma tinha o tabuleiro, qual era o tamanho das peças (grande, pequeno). A aplicação do quebra-cabeça durou uma hora. Os alunos pareciam entusiasmados, querendo começar a brincar logo. Durante esta primeira etapa, os alunos ficavam querendo montar rapidamente. Os que conseguiam, ficavam felizes, mas os que tinham mais dificuldade em montar o quebra-cabeça ficavam concentrados e não hesitavam em me chamar para auxiliá-los.



Quebra – cabeça, figura 1



Montagem do Quebra – cabeça, figura 2



Construção em Dupla, figura 3



Formas do Quebra – cabeça, figura 4

Também observei que cada criança tinha sua estratégia para montar o quebra-cabeça. Como havia dois ou três quebra-cabeças de figuras iguais, percebi que cada criança o montava de uma maneira. No caso dos três quebra-cabeças com figuras de peixe, por exemplo, percebi que um aluno começou pelos olhos, o outro pela água do fundo do mar e os outros pela cauda do peixe. Todos conseguiram concluir suas figuras. Observei a montagem de outros dois quebra-cabeças iguais com a figura de dois cachorros. Enquanto um começou a montagem pelas orelhas, o outro começou pelos pés.

Neste primeiro momento, a relação professor-aluno foi bem forte, pois cerca de metade da turma me chamou para perguntar qual peça faltava

para prosseguir a atividade ou como iniciava a montagem do mesmo. Outro ponto observado é que a concentração deles foi diminuindo após o término da brincadeira. Ao terminarem, alguns queriam ir até a cadeira do colega para ajudar, mas eu intervinha dizendo que, neste momento, o coleguinha não poderia ser ajudado.

2º Momento

Na segunda parte, orientei os alunos a se juntarem para que, em duplas, brincassem juntos, para que um ajudasse o outro, pois eu não interviria mais. Quando juntei as duplas, escolhi quem sentaria ao lado de cada colega, para não haver escolhas de amiguinhos, pois a intenção era a de que as crianças também interagissem com aquelas que não conheciam tanto.

Na dupla, cada um estava com o quebra-cabeça que montou, e eu desmontei as peças dos dois e as misturei para ver como a dupla se sairia. No começo, percebi que a grande maioria estava montando sozinha. Cada um separava todas as suas peças, as colocava no canto da cadeira ou no colo para montar sozinho. Foi quando vi a necessidade de intervir e percebi que minha orientação não tinha ficado clara para eles. Mudei a forma de explicar (usando outras palavras mais simples), ressaltando que gostaria que ajudassem uns aos outros. A partir desta segunda orientação, as duplas tiveram um entrosamento maior e foi interessante porque muitas duplas montaram e desmontaram o quebra cabeça para montarem juntos novamente.

Após as duas etapas, perguntei individualmente para cada aluno o que achou melhor: brincar só ou com o colega. Ao perguntar sobre a quantidade de animais, cores e forma do quebra-cabeça, a maioria sabia responder certo. Finalizei a aplicação perguntando a todos individualmente se gostaram ou não de montar quebra-cabeça? A resposta da maioria foi que sim, porque foi legal, bom ou diferente. Então repliquei: “o que vocês gostaram mais de brincar, em dupla ou sozinhos?” A maioria disse que em dupla, explicando “porquê meu colega me ajudou”, estavam imitando a fala do outro. Teve duas colegas que disseram que gostaram mais de brincar juntas porque elas eram

melhores amigas, mostrando nesta fala seus laços afetivos. Teve um único aluno que respondeu de forma contrária: ***preferi brincar só***, perguntei o porquê, ***ele replicou: ela não me ajudou eu a ajudei***.

3.2 Análise de dados

Para analisar a aplicabilidade do jogo de quebra-cabeça, priorizei observar os seguintes campos: raciocínio e concentração, socialização (interação e relacionamento) e desenvolvimento cognitivo (cores, formas e tamanho).

O quebra-cabeça é considerado um jogo sem vencedor, mas que precisa chegar ao fim da construção. Desta maneira, percebo que tal jogo estimula a percepção das formas (a criança tem que calcular visualmente o tamanho e formato das peças para fazer o encaixe), a concentração (deve ser capaz de focar na construção do quebra-cabeça por um período de tempo) e a socialização (como os orientei a desenvolver a atividade em dupla, percebi que houve troca de informação, fortalecendo a comunicação).

Raciocínio e concentração

Quero ressaltar a experiência da aplicabilidade do jogo e a sua produtividade. Anteriormente apontei as contribuições de Rizzi e Haydt (1994) em relação ao jogo. Eles apontam que este acaba por envolver os participantes de forma intensa, estimulando uma atmosfera de espontaneidade. Ao aplicar a atividade, percebi este envolvimento por parte das crianças, a concentração diante de minhas explicações. Elas acataram minhas orientações, obedecendo às regras do jogo, outro elemento importante citado pelos referidos autores. Outro ponto que chamou a atenção foi justamente a espontaneidade da criança. No caso do quebra-cabeça, os alunos foram espontâneos nas suas diferentes estratégias para montá-lo.

Piaget (1978) afirma que no período pré-operacional, a partir dos quatro anos, as crianças vão começando a ter noções de regras e a se concentrar para jogos um pouco mais demorados. Percebi que a capacidade de concentração entre as crianças com as quais fiz a pesquisa não se estende por muito tempo. Quando estava finalizando a primeira etapa da montagem individual, aquelas crianças que terminaram começaram a conversar e desviar sua atenção, olhando como o outro estava montando, querendo ajudar. Então, quando voltei a falar com eles o que era para fazer na segunda parte, voltaram a se concentrar.

Desenvolvimento cognitivo

Busco entender o desenvolvimento cognitivo a partir da demonstração da criança de compreensão de cores, formas e tamanhos. É a compreensão do que está acontecendo a sua volta. Em relação ao jogo quebra-cabeça, percebi que a definição das cores, formas e tamanho são estimuladas pelo próprio jogo.

Piaget (1978), Kishimoto (2006) e Winnicott (1975) refere-se a aprendizagem prazerosa onde a criança aprende brincando. Percebi uma satisfação dos alunos grande ao concluir a montagem da figura. A maioria me chamava para conferir. Aproveitei este momento para perguntar as formas e as cores. Para atingir objetivos através de jogos é preciso que o adulto medie bem, aproveite os ganchos que vão surgindo durante o ato de jogar, construir.

Percebi que aplicar jogos para trabalhar conteúdos dá certo. No caso, consegui estimular o desenvolvimento cognitivo (cores, formas, tamanho) através de perguntas (Qual a cor dos animais do seu quebra-cabeça? Qual a forma do tabuleiro ou das peças?). As crianças, em geral, respondiam corretamente, demonstrando compreensão sobre as cores e as formas. Percebi que havia um pouco de dificuldade em relação aos tamanhos.

Observei também que, durante a atividade, muitos alunos tentavam se superar, montando e desmontando o quebra-cabeça. Isso sem que eu tivesse pedido para montarem mais de uma vez. Eles estavam tentando se superar,

memorizando e reconhecendo as peças. Como ressaltava Piaget (1971), a criança aprende através do lúdico: “o desenvolvimento da criança acontece através do lúdico, ela precisa brincar para crescer”.

Socialização (interação e relacionamento)

Na segunda etapa da atividade, quando pedi para as crianças montarem o quebra cabeça em dupla, a minha intenção era promover a socialização do grupo, ver como os alunos reagem ao brincarem juntas.

Dalla enfatiza a importância das relações sociais para o desenvolvimento do indivíduo. Vygotsky (1998, p. 12) também destaca que a criança aprende muito com a mediação de outra pessoa.

Consegui visualizar que, durante a atividade, a interação entre os alunos e a professora se deu de forma intensa, pois, no primeiro passo, pedi aos alunos que se dirigissem a mim, caso precisassem de ajuda, e as crianças não hesitaram em me chamar. Já no segundo passo, pude perceber uma boa interação entre as duplas. Eu ficava observando eles conversando entre si, tendo uma ajuda mútua.

Segundo Piaget, no período pré-operacional, as crianças de quatro a sete anos de idade estão passando pela mudança de postura, onde estão aprendendo a deixar de ser egoísta e a viver em sociedade, a se relacionar, chamando de fala socializada. O professor, ao propor brincadeiras que estimulem a interação entre as crianças, acaba contribuindo com tal mudança.

Vygotsky (1998) apontou a importância da socialização para o amadurecimento da criança. Sem que eu percebesse, através da comunicação, pude estabelecer um laço com aquelas crianças. Winnicott (1975) já ressaltava a importância da comunicação no desenvolvimento infantil

Dalla (2011) focou a importância da mediação do professor e da orientação de forma clara. Salientou que a escolha do jogo tem que ser feita de acordo com a idade, que deve promover o interesse, que deve apresentar conteúdos, que deve interligar a brincadeira às necessidades do aluno.

De acordo com os embasamentos teóricos adotados neste trabalho, acredito que a turma pode continuar sendo explorada através de atividades lúdicas (brincadeiras e jogos), pois estas aprimoram a concentração (ficar mais tempo envolvido na mesma atividade), exploram a interação do grupo, permitem que as crianças expressem seus sentimentos, como foi o caso do aluno que reclamou que a colega não o ajudou e por isto fez só. É nesta hora que surge o gancho para uma conversa mais informal, na qual podemos orientá-los em relação à amizade e à união.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao aplicar o jogo quebra-cabeça, visava refletir sobre as afirmações referentes à ludicidade, ao jogo, à mediação do professor. Partindo das teorias estudadas, tive uma noção clara de meus objetivos: perceber a aplicabilidade do quebra-cabeça para crianças com cinco e seis anos de idade, com vistas a estimulá-las a desenvolver a concentração, a socialização e a parte cognitiva.

Ao longo da atividade, pude perceber que, por meio de uma pesquisa curta, é difícil para o pesquisador avaliar de forma exata a aprendizagem que o aluno adquiriu ou que o professor espera que ele adquira. Não obstante isto, foi possível observar o interesse dos alunos em participar da brincadeira, a concentração ao longo da atividade, o reconhecimento das cores, formas e tamanhos (o que foi possível perceber através das perguntas por mim colocadas) e a interação entre as crianças e destas com a professora.

O jogo pode ser utilizado para turmas que apresentam falta de concentração ou um convívio ruim. Constatei a importância da mediação do professor e como este pode utilizar jogos variados, adequando-os aos interesses e necessidades dos alunos. Um mesmo jogo pode alcançar vários objetivos, dependendo da maneira como o professor fará sua mediação.

O jogo de quebra-cabeça realmente pode ser utilizado para estimular o raciocínio, pois as crianças vão montando estratégias para estruturar a figura; se concentram mais porque se envolvem com o jogo; e se relacionam com os outros alunos, ativando a comunicação através da troca de ideias, contribuindo para a socialização.

PROSPECÇÃO FUTURA

Meu olhar para a Educação mudou após o ingresso neste curso de Pedagogia, por isto que minha escolha profissional é continuar progredindo na área educacional. Estou na creche há cinco anos trabalhando como professora, embora minha função seja a de monitora. Além de estar me qualificando, pretendo melhorar meu salário. A faculdade é um dos pontos de partida.

Minha vontade é cursar psicopedagogia, e atuar nas escolas da região, porque percebo que as crianças trazem de casa seus problemas pessoais que afetam a aprendizagem. Eu quero contribuir no sentido de ser uma ponte para a criança, entre casa e escola, aprendizagem e superação de todo ou qualquer empecilho. Com todos os projetos que já desenvolvi durante o curso, me percebo como uma profissional e estudante de pedagogia, competente para continuar na carreira educacional, contudo sei que um bom pedagogo é aquele que sempre pesquisa, estuda, está se renovando para ter acesso a novos conhecimentos e passar para os alunos.

Percebo que a educação precisa muito dos professores que se envolvem com a inclusão, por exemplo, que gostem do que fazem. Eu me lembro do tanto de livros que li, das ideias de Freire, como educar, educar ou ensinar, de Vygotsky, de não mascarar a infância, das legislações protegendo e amparando o aluno e o professor, tudo isto me causa fascínio. Então vejo que este curso reforçou ainda mais a minha inserção na educação, me fazendo olhar para dentro de mim mesma e entender que tipo de profissional que eu fui, que me tornei, que quero me tornar.

REFERENCIAS BIBIOGRÁFICAS:

DALLA, Valle, Luciana de Luca. Jogos recreação e educação- Curitiba: Editora Fael 2011.

FREIRE, J.B. Educação do corpo inteiro: Teoria e pratica da educação física. São Paulo: Scipione, 1997. (Pensamento e ação no magistério).

FREIRE, J.B. *Educação de Corpo Inteiro: teoria e prática da educação física*. 4ºed. São Paulo: Scipione, 2002.

GOMES, Marcia Jogos de dados e quebra cabeças. Escola Municipal Cecília Meireles, Monografia.

MACEDO, Elaine RME-GO. quebra cabeça: Equacionando o brincar e sua importância para a educação Infantil, monografia2006.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida (Org.). O jogo e a educação infantil. In: _____. WINNICOTT, D.W. O brincar e a realidade. Rio de Janeiro: Imago 1975
Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação. 9. ed. São Paulo: Cortez, 2006.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. Jogos Infantis; O jogo, a criança e a educação. 6ed. Petrópolis: Vozes, 1999.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **O Jogo e a Educação Infantil**. São Paulo: Pioneira Thompson Learning, 2003.

PIAGET, J. A formação do símbolo na criança, imitação, jogo, sonho, imagem e representação de jogo. São Paulo: Znanieck, 1978.

PIAGET, A Formação do Símbolo na Criança. Imitação, jogo e sonho, imagem e representação. Trad. Álvaro Cabral. Rio de Janeiro: Zahar, 1971.

RIZZI, L.;HAYDT, R.C. Atividades lúdicas na Educação da Criança. São Paulo: Ática, 1994.

VYGOTSKY; L.S. A formação da da mente. 2. ed. São Paulo: Martins Fontes 1998.

VIGOTSKY, L. S. Aprendizagem e desenvolvimento intelectual na idade escolar. In: VIGOTSKY, L. S. et al. *Psicologia e Pedagogia I*: bases psicológicas da aprendizagem e do desenvolvimento. 2. ed. Lisboa: Estampa, 1991.

WINNICOTT,D.W. O Brincar e a realidade. Rio de janeiro: Imago, 1975.

QC Brasil, origem do quebra-cabeça,<http://www.qcbrasil.com.br/historiaquebracabeca>, Acesso em 12\01\2013.

ZATZ, Silvia (et al) **Brinca comigo** : tudo sobre o brincar e os brinquedos. São Paulo :Marco Zero, 2007. 125p.

ANEXO I